

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan sebuah tema dalam menghubungkan beberapa mata pelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung yang bermakna kepada siswa (Effendi, 2009: 129). Trianto (2010: 78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang diperlukan pada pembelajaran, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran (Arsyad, 2011). Media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*), pada komputer ataupun isi pesan yang disimpan dalam material, adapun perangkat keras meliputi peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dituangkan ke dalam material untuk dikirim kepada audien. Berbagai media pembelajaran yang diterapkan, contohnya *game*, *proyektor overhead*, *proyektor film*, *video tape recorder*, *proyektor slide*, *proyektor filmstrip* (Daryanto, 2013). Berbagai macam media pembelajaran yang ada, dapat digunakan untuk membuat sumber belajar, salah satu penerapannya adalah media pembelajaran dengan menggunakan *game edukasi* berbasis *Papan Ular Tangga*.

*Game edukasi* adalah *game* yang mendukung proses pembelajaran dengan permainan. Media pembelajaran *game edukasi* melalui pendekatan *game*

menerapkan sistem pembelajaran secara langsung. Game edukasi dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran. *Game edukasi* dapat digunakan untuk aktivitas belajar-mengajar agar siswa lebih tertarik dalam belajar (Nurhabibie, 2017). *Game Ular Tangga Pintar* merupakan *game* berbasis Permainan tradisional yang terdapat pada pembelajaran tematik.

Pengembangan media belajar merupakan proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran bagi siswa agar mempermudah pada saat pembelajaran yang dilakukan guru didalam kelas (Sadiman dkk, 1993 : 1). Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena sangat berpengaruh pada aktivitas kegiatan pembelajaran siswa di kelas oleh karena itu pengajar di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk membuat atau memerlukan suatu media belajar yang tetap pada pembelajaran.

Sesuai dengan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa suatu media pembelajaran menjadi perantara yang penting dalam suatu pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat menyampaikan pesan maupun informasi dari materi yang di dapatkan. Media pembelajaran yang berbentuk fisik dapat membangkitkan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri dan menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan kehidupan nyata melalui sebuah tema. Oleh karena itu dalam pembelajaran tematik yang berbasis tema diperlukan suatu media untuk mengantarkan siswa mencari, mencoba dan melakukan sendiri aktivitas dalam belajar.

Peneliti melakukan wawancara dengan Wali kelas siswa kelas IV pada tanggal 17 Juli 2019, siswa SDN Sendangharjo 1 memiliki potensi yang cukup

bagus, karena pernah menjadi juara 2 pada lomba cerdas cermat ditingkat kec. Brondong lamongan. Potensi yang dimiliki para siswa tidak menjamin berhasilnya visi pada sekolah tersebut karena dihalangi oleh berbagai faktor lain, yaitu: faktor pengajar (guru), lingkungan, media pembelajaran serta metode yang digunakan. Prestasi belajar siswa merupakan salah satu indikator dari keberhasilan sekolah tersebut. Kurangnya motivasi belajar siswa seringkali menjadi penyebab rendahnya nilai dan prestasi siswa, siswa yang tidak mempunyai semangat belajar dalam kelas untuk menerima dan memahami materi yang disampaikan guru dan pada akhirnya menyebabkan nilai ujian siswa rendah.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 17 Juli 2019 yang dilaksanakan peneliti di SDN Sendangharjo 1, terdapat media pembelajaran seperti video pembelajaran, *powerpoint*, dan berbagai fasilitas pembelajaran seperti LCD, akan tetapi fasilitas media tersebut kurang memberikan pengalaman belajar siswa yang kreatif dan atraktif. Hal ini dibuktikan secara langsung siswa hanya melihat saja padahal karakteristik siswa kelas IV masih suka bermain dan belajar, sedangkan kurikulum 2013 lebih mengutamakan keaktifan siswa saat proses pembelajaran sedangkan fasilitas diatas belum terintegrasi dengan kurikulum 2013.

Proses belajar mengajar pada SDN Sendangharjo 1 masih sangat minim untuk dapat menggunakan media pembelajaran permanent atau dapat dilakukan secara terus menerus, media pembelajaran yang tetap itu merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berkali kali dalam semua mata pelajaran, dan media tetap awet. Guru kelas IV belum bisa membuat media yang dapat digunakan secara terus menerus karena guru terlalu sibuk dan hanya menggunakan media seadanya sehingga media pembelajaran tersebut hanya sekali pakai, sehingga

belajar mengajar ini tidak selalu berjalan dengan lancar sebagaimana yang guru dan siswa harapkan. Adapun ditemukan masalah pada media pembelajaran yang tidak cocok pada pembelajaran yang dilakukan sehingga siswa merasa bosan dan sulit untuk menerima pembelajaran yang menyenangkan dari guru. Masalah pada kegiatan belajar ini dialami oleh pengajar di SDN Sendangharjo 1 pada kelas IV, karena siswa kelas rendah masih sangat membutuhkan media pembelajaran yang tetap dan mampu untuk membantu mempermudah pembelajaran yang ada di kelas sehingga mampu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan yang telah dijelaskan secara teoritis diatas belum sepenuhnya tergambar pada sekolah SDN Sendangharjo 1 yang akan dijadikan lokasi penelitian. Berdasarkan pengamatan penulis disekolah SDN Sendangharjo 1, guru belum sepenuhnya memberikan media pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran yang dapat membawa peningkatan keaktifan belajar siswa. Dalam hal ini guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk memberikan kemudahan bagi kelas IV dalam belajar dan membutuhkan media pembelajaran yang tahan lama sebagai alat bantu. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara mengembangkan permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas, bermain sambil belajar dan siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas, oleh karena itu pengembangan dalam penelitian ini adalah **PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PINTAR (ULATPI) PEMBELAJARAN TEMATIK PADA TEMA PAHLAWANKU UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR.**

Media pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013 yaitu yang berbasis teknologi seperti LCD, komputer dan power point, sedangkan bahan

ajar yang sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013 yaitu buku guru tematik yang diperoleh dari pemerintah. Buku guru tematik berisi berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan tema, sedangkan dalam pembelajaran, guru masih terpusat atau mengacu pada modul tematik saja sehingga materi yang dijelaskan atau dipaparkan kurang luas. Hal ini diperlukan media pembelajaran yang bervariasi dan dapat mengaktifkan kegiatan belajar siswa di kelas untuk menyampaikan materi supaya dapat memperkaya ilmu pengetahuan siswa.

Media belajar itu diperlukan oleh guru agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, dan siswa dapat berinteraksi secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas (Sujiono 2005). Dengan menggunakan ULATPI, media belajar yang dapat digunakan secara terus menerus oleh pengajar karena media belajar ini dapat digunakan pada semua mata pelajaran di kelas IV SD karena media ini dapat berisi tentang sebuah soal atau sebuah jawaban yang terkait dengan pelajaran. Namun demikian media ini juga mempunyai kekurangan, dimana media ini membutuhkan alokasi waktu yang cukup lama. Pengembangan media belajar pada siswa SDN Sendangharjo 1 akan membuat siswa terlibat aktif pada pembelajaran dan siswa akan mampu menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis karena siswa akan dituntut untuk mengkonstruksikan sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalamannya dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapinya, sehingga akan terciptanya pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, melainkan juga pada siswa, dan pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) di Sekolah Dasar Negeri Sendangharjo khususnya kelas IV seperti ULATPI belum ada. Adapun

media cetak seperti poster, peta dan *globe* yang belum terintegrasi dengan kurikulum 2013. Padahal dengan adanya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan dapat membuat siswa senang karena tidak hanya monoton belajar dengan tugas tugas dalam materi pokok. Tujuan bermain sendiri adalah menghibur sehingga dapat menyenangkan serta menciptakan suasana keceriaan. Sedangkan, alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang sederhana tanpa harus belajar ditempat tertentu atau menggunakan peralatan seperti listrik.

Media Ular Tangga Pintar Tematik adalah alat permainan edukatif berbentuk papan yang terdapat kotakkan pada setiap papan yang didalamnya terdapat reward dan hukuman. Bentuk fisik Ular Tangga Pintar dibentuk seperti papan catur yang bisa dilipat dengan tujuan agar dapat menyimpan dengan mudah. Dalam media Ular Tangga Pintar terdapat sajian materi pembelajaran, beberapa tantangan soal tanya jawab serta soal soal tambahan yang tertuang dalam kotak hukuman yang dapat membuat anak anak dapat belajar dengan kejujuran serta meningkatkan jiwa kompetitif dengan cara menyenangkan.

Alat permainan ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran tematik, dimana media Ular Tangga Pintar ini terinspirasi dari permainan masa kecil peneiliti yang akan sangat diminati oleh anak anak sekolah dasar. Permainan yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar dan sikap pro-aktif siswa, selain itu permainan ini juga memberikan pemahaman kembali atau melakukan fungsi perlangan kepada siswa dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi materi. Media Ular Tangga Pintar ini diharapkan mampu menjadi media yang tepat guna dalam menjalankan aktifitas proses pembelajaran di kelas.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang didapat adalah: Bagaimana pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Pintar (ULATPI) Tematik yang layak untuk siswa kelas IV SDN Sendangharjo 1 ?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Pintar Tematik yang layak untuk pembelajaran siswa kelas IV SDN Sendangharjo 1.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

### **1. Konten**

Media Ular Tangga Pintar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN Sendangharjo 1. Media Ular Tangga Pintar dirancang sesuai dengan materi pembelajaran tematik pada tema 5 kelas IV yaitu Pahlawanku. Isi dari tema 5 kelas IV yaitu memuat subtema 1: Perjuangan para pahlawan, pada subtema 1 terdapat beberapa muatan pelajaran seperti: Ipa, PPKn, Matematika, SBdP, Bahasa Indonesia, PJOK dan IPS. Pada pembelajaran 1 terdapat kompetensi dan indikator sebagai berikut:

Tabel kompetensi dasar dan Indikator:

NO	Kompetensi Dasar	Indikator
1	IPS	<p>3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.</p>
		<p>3.4.1 Menyebutkan masing-masing 3 contoh tokoh kerajaan Hindu, Buddha dan Islam.</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi tokoh-tokoh dari kerajaan Hindu, Buddha dan Islam.</p> <p>3.4.3 Membedakan tokoh-tokoh kerajaan Hindu, Buddha dan Islam.</p> <p>4.4.1 Mempresentasikan hasil identifikasi tokoh-tokoh dari kerajaan Hindu, Buddha dan Islam.</p>
2	PPKn	<p>3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.</p> <p>4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.</p>
		<p>3.1.1 Menyebutkan sila-sila pancasila yang mencerminkan sikap tokoh-tokoh dalam kerajaan Hindu, Buddha dan Islam.</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi hubungan sila pancasila dengan sikap tokoh dalam kerajaan Hindu, Buddha dan Islam.</p> <p>4.1.1 Mempresentasikan makna yang dapat diambil dari mengidentifikasi hubungan sila pancasila dengan sikap tokoh dalam kerajaan Hindu, Buddha dan Islam.</p>
3	Bahasa Indonesia	<p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p>
		<p>3.7.1 Menemukan informasi mengenai tokoh kerajaan Hindu, Buddha dan Islam dalam cerita nonfiksi.</p> <p>3.7.2 Menyebutkan informasi mengenai tokoh kerajaan Hindu, Buddha dan Islam dalam cerita nonfiksi.</p> <p>4.5.1 Mempresentasikan hasil informasi tokoh kerajaan Hindu, Buddha dan Islam yang</p>



## 2. Konstruksi

Media Ular Tangga Pintar mengambil konsep “bermain sambil belajar”, sehingga dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dalam media Ular Tangga Pintar ini terdapat sajian materi pembelajaran, beberapa tantangan soal tanya jawab yaitu soal-soal yang berada di setiap kotak hukuman. Tantangan dalam media Ular Tangga Pintar ini adalah pemain harus melewati beberapa kotak yang disetiap kotak terdapat kotak ular (hukuman) dan kotak tangga (reward), disetiap kotak hukuman dan reward terdapat perbedaan dalam permainan, hukuman akan turun kebawah dan reward akan naik ke tangga. Konsep yang seperti inilah menjadi tantangan siswa selain bermain juga akan menjawab sebuah pertanyaan di kartu.

Dalam permainan Ular Tangga Pintar yang menang adalah yang tercepat untuk menuju kotak finish dan meninggalkan teman temannya dan jika siswa menjawab pertanyaan dengan salah, maka tidak akan mendapat point. Apabila pemain sudah mencapai garis finish dan mendapat point lebih sedikit dari pada kelompok lain, maka yang mencapai garis finish berada di posisi 2.

Media Ular Tangga Pintar ini terbuat dari bahan kayu triplek. Bentuk papan Ular Tangga Pintar ini konsepnya seperti papan catur yang dapat dilipat agar dapat dengan mudah disimpan didalam kelas. Gambar permainan terbuat dari kertas stiker yang di modifikasi pada corel draw. Dadu terbuat dari kayu atau kertas yang dibentuk menjadi persegi bervolume dan kain flanel untuk miniatur orang orangan yang digunakan untuk memainkan Ular Tangga Pintar Tematik.

Rincian spesifikasi produk Ular Tangga Pintar Tematik dijabarkan sebagai berikut:

1. Ular Tangga Pintar Tematik terdiri dari beberapa komponen yaitu:

a. Papan Ular Tangga/ Alas

Papan Ular Tangga menggunakan papan catur atau papan triplek yang sudah jadi dan untuk desain Ular Tangga Tematik langsung menggunakan gambar yang di edit dengan menggunakan coreldraw.

b. Kartu pertanyaan

Kartu didesain dengan sebuah pertanyaan, setiap kotak ular tangga mempunyai pertanyaan yang berbeda beda yang terdapat di sebuah kartu.

c. Dadu

Dibuat dengan menggunakan kayu yang berbentuk persegi dan di beri nomor sesuai dengan kotak kayu.

d. Gacu/pion

Gacu/pion permainan sebanyak 4 buah yang terbuat dari bahan plastik dengan ukuran 5cm atau lebih yang dibentuk seperti orang-orangan yang menggunakan bentuk seperti anak-anak

e. Ular dan tangga

Ular dan tangga terbuat dari bahan kain flannel atau kertas yang berwarna, banyaknya Ular dan Tangga sebanyak 64 kotak.

f. *Reward*/hadiah

Hadiah sebagai simbol pemain yang dapat menjawab pertanyaan disetiap kotak dengan benar dan jika siswa juara, hadiah berupa sebuah souvenir dari peneliti untuk kelompok siswa yang juara.

### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Bermula dari inovasi dan pengembangan media pembelajaran yang beragam serta karakteristik anak-anak yang suka bermain dan belajar, media Ular Tangga mengarahkan kegiatan bermain menjadi kegiatan yang positif. Dengan mengembangkan alat permainan edukasi ini, siswa tidak kehilangan hakikatnya sebagai anak-anak untuk bermain tetapi tidak juga meninggalkan kewajibannya untuk belajar. Selain itu pada masa pergantian kurikulum seperti sekarang ini, perlunya dikembangkan media belajar siswa yang sudah terintegrasi dengan kurikulum baru demi mencapai tujuan sebuah pendidikan nasional.

Penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran pada tema Pahlawanku yang terintegrasi beberapa mata pelajaran sebagai media pembelajaran tergolong kurang memadai. Selain itu kurangnya minat dan ketertarikan siswa sehingga menjadikan kesenjangan antara siswa yang pro-aktif dan pasif. Dampak positif dari pengembangan media Ular Tangga Tematik ini diharapkan meningkatkan minat dan daya tarik siswa karena konsep dari media Ular Tangga ini adalah bermain sambil belajar. Selain itu Ular Tangga Tematik menjadi media pendamping dalam pembelajaran tematik pada tema Pahlawanku.

Melalui pengembangan media Ular Tangga tematik yang bertema Pahlawanku mengacu pada proses pembelajaran aktif yang dapat mengembangkan potensi diri siswa. Pengalaman ilmu pengetahuan siswa yang melibatkan pikiran dan emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dengan tantangan yang mendorong kreativitas serta kemandirian siswa.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Asumsi pengembangan media Ular Tangga Pintar adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan Ular Tangga menjadi alat permainan edukatif dengan tema “Pahlawanku”. Syarat agar siswa dapat melakukan media pembelajaran ini yaitu:

- a. Siswa kelas IV SDN Sendangharjo 1 mampu untuk memahami bagaimana cara bermain permainan ular tangga.
- b. Siswa kelas IV SDN Sendangharjo 1 mampu untuk membaca dengan lancar dan berhitung.
- c. Siswa kelas IV SDN Sendangharjo 1 mampu untuk berfikir, memahami permasalahan, mengingat dan sudah melaksanakan pembelajaran kurikulum 2013.

Siswa kelas IV SDN Sendangharjo 1 menyukai pembelajaran dalam kelompok dari pada pembelajaran klasikal.

## 2. Keterbatasan

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media Ular Tangga Pintar Tematik ini adalah:

1. Media Ular Tangga ini terbatas hanya untuk Tema Pahlawanku.
2. Media Ular Tangga kurang cocok digunakan siswa yang mempunyai tipe belajar kurang aktif.
3. Penyajian materi hanya memiliki unsur visual.

## G. Definisi Operasional

### 1. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah proses mendapat informasi tidak hanya dari guru melainkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara aktif apabila menginginkan hasil belajar yang lebih baik. Dalam pembelajaran tematik kelas IV SDN Sendangharjo 1, karakteristik siswa masih suka bermain sambil belajar sehingga guru membutuhkan sebuah media yang kreatif dan inovatif untuk menumbuhkan keaktifan anak dalam proses pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan yang ingin dicapai bersama.

### 2. Pengembangan Media

Pengembangan media belajar adalah proses dimana kegiatan yang dilakukan yaitu untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran kreatif bagi siswa

agar dapat mempermudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Media pembelajaran sangatlah diperlukan oleh kelas IV dalam proses pembelajaran karena akan sangat berpengaruh aktivitas kegiatan siswa di kelas. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah proses belajar siswa agar tercapainya tujuan hasil belajar yang akan dicapainya.

### 3. Media Ular Tangga Pintar

Media Ular Tangga Pintar adalah media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE) yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dan berbasis aktif serta kreatif. Aktif karena dalam permainan Ular Tangga Pintar ini siswa dituntut memainkan permainan Ular Tangga secara bergantian dengan lawan mainnya. Kreatif dikarenakan dalam Ular Tangga Pintar ini terdapat perintah, pernyataan dan soal-soal yang bertujuan untuk membangun pengetahuan siswa serta pemahamannya.

